

Habilidades priorizadas: Perceber a importância do apoio mútuo e do trabalho em equipe; lidar com condições e limites; desenvolver atitude exploratória; conhecer o método das aves migratórias, explorando sua utilização no jogo e na vida.

Objetivos de ensino: Promover uma experiência de cooperação; incentivar a produção em grupo.

Atividade do jogo Rebanho - Parte 1

Carga horária sugerida: 2 horas (tempo para leitura dos textos, realização das atividades propostas, confecção do jogo e momentos de jogo em família).

1. CONTEXTUALIZAÇÃO – BRINCANDO COM OS PARES

Diga que nesta brincadeira vamos explorar pares que se complementam. Para isso, serão utilizadas cartas (quadrados de cartolina ou papelão) contendo imagens de pessoas e objetos que se complementam de vários modos (cada figura em uma carta):

- Objetos que são usados juntos (garfo e faca, lápis e papel, escova e pasta de dentes, vassoura e pá de lixo);
- Profissões e ferramentas de trabalho (cozinheiro e panela, motorista e ônibus, médico e estetoscópio, jardineiro e pá, carpinteiro e serrote);
- Pessoas que trabalham juntas (professor e aluno, médico e enfermeiro, motorista e cobrador de ônibus, pastora e cão pastor)
- Esportistas e local/objeto relacionado ao esporte praticado (jogador de futebol e trave, nadador e piscina, tenista e quadra de tênis).

Exemplos:



- Espalhe as imagens que você encontrou aleatoriamente no chão. Aponte para cada uma das figuras e pergunte o que é, como chama, para que serve, quem usa etc.
- Solicite para separar as imagens pelo critério que desejar. A cada classificação, peça que explique como pensou e quais nomes podemos dar aos grupos formados.
- Diga que agora vamos juntar as peças formando pares que se complementam. Ajude seu filho (a) a identificar as duplas de cartas que formam par de acordo com a lógica que você usou para confeccionar o material.
- Finalize a atividade ressaltando a ideia de cooperação, de ajuda mútua. Como as aves migratórias na natureza, se os membros de um grupo ajudam uns aos outros é bem mais fácil atingir os objetivos.

Atividade Dirigida

- Você gostou da brincadeira dos pares?
- Agora em seu caderno cole cada figura com seu par.
- Nessa brincadeira conversamos sobre a cooperação e a ajuda mútua. O que você pode fazer para ajudar sua família? Desenhe em seu caderninho.

2. VAMOS CONSTRUIR O JOGO REBANHO

Objetivo do jogo: Levar as ovelhas, a pastora e o cão para dentro do aprisco antes que o vento derrube a ponte.

Posição inicial: Monte o tabuleiro do jogo e suas peças:

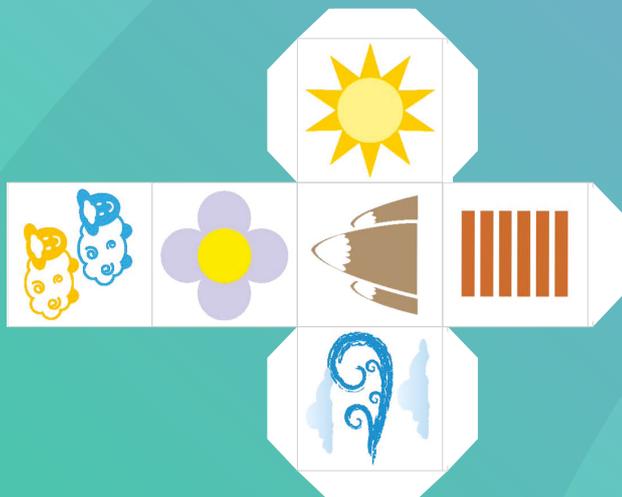


Término do jogo:

- Quando todas as peças forem levadas para dentro do aprisco, nesse caso os jogadores vencem
- Quando o vento derrubar todos os pilares da ponte, nesse caso os jogadores perdem.

Regras do jogo:

- As peças devem se mover na seguinte ordem: a pastora na frente do grupo; as ovelhas sempre atrás da pastora e o cão ao final de todo grupo.
- Um jogador por vez joga o dado.
- O jogador realiza o movimento indicado pelo dado.
- Se o movimento não for possível (ou se sair o vento), o jogador lança os dados novamente.



Montanha: Mover qualquer peça (pastora, ovelha ou cão) da "Montanha" para o "Caminho Florido".

Flor: Mover qualquer peça do "Caminho Florido" para a "Ponte sobre o Rio".

Ponte: Mover qualquer peça da "Ponte sobre o Rio" para o "Aprisco".

Sol: Mover qualquer peça, de livre escolha, do seu tabuleiro para o tabuleiro seguinte.

Doas ovelhas: Mover duas ovelhas de qualquer tabuleiro para o tabuleiro seguinte.

Vento: Retirar um pilar de sustentação da ponte, utilizando a vara de madeira.

3. CHEGOU A HORA DE REGISTRAR O QUE VOCÊ APRENDEU E VIVEU COM ESSE JOGO!

- O jogo Rebanho é diferente de muitos jogos, pois jogamos juntos e não uns contra os outros. Esse tipo de jogo chama-se "jogo colaborativo". Nele, é preciso tomar decisões em conjunto. Foi difícil decidir juntos os movimentos? Caso sim, por quê?
- Jogar um jogo colaborativo é mais fácil ou mais difícil? Por quê?
- Como decidiam que pilar da ponte retirar? Qual seria a melhor maneira para tomar decisões juntos?
- Como tomam decisões em conjunto em casa com sua família?
- Desenhe em seu caderno uma paisagem que corresponda a um dos cenários do jogo.

Atividade do jogo Rebanho - Parte 2

Carga horária sugerida: 2 horas (tempo para leitura dos textos, realização das atividades propostas, confecção do jogo e momentos de jogo em família).

1. CONTEXTUALIZAÇÃO – AS LIÇÕES DOS GANSOS SELVAGENS

AS LIÇÕES DOS GANSOS SELVAGENS

Os gansos selvagens viajam muitos quilômetros durante o ano, conforme a necessidade de suas vidas. Os estudiosos descobriram por que eles voam em formação "V"; isso tem vários motivos. À medida que cada um bate suas asas, cria uma sustentação para o ganso de trás. Assim, voando em formação "V", o grupo inteiro consegue voar pelo menos 71% a mais do que se cada ganso voasse isoladamente. Eles gastam menos energia, pois diminui a resistência do ar no corpo do que vem atrás.



Fonte: <https://www.publicdomainpictures.net/pt/view-image.php?image=274940&picture=gansos-do-canada-no-voo-3>

Sempre que um ganso sai da formação, ele logo sente a resistência do ar e retorna depressa à formação "V". Quando o ganso líder se cansa, ele reveza com o seguinte, indo para a traseira do "V". Os gansos de trás grasnam para encorajar os da frente a manterem o ritmo e a velocidade. Quando um ganso adoce ou se fere e deixa o grupo, dois outros gansos saem da formação e o seguem, para o ajudar e proteger, até a solução do problema, e então reiniciam a jornada somente os três ou juntando-se à outra formação, até encontrar o seu grupo original. Quantas lições a natureza desses gansos nos ensina:

1. A solidariedade nas dificuldades faz com que tudo fique mais fácil e a solução mais rápida.
2. Estar ao lado dos colegas nas horas difíceis.
3. Compartilhar uma direção comum e cultivar o senso de equipe para chegar à meta mais depressa e facilmente apoiando-se na confiança mútua.
4. Descobrir a força, poder e segurança que existe em um grupo, com quem realizamos uma obra. A necessidade de estar junto com aqueles que trabalham conosco, dando e aceitando ajuda, sem orgulho, prepotência e arrogância. animados com apoio e encorajamento,

5. Descobrir a importância do revezamento na liderança, de modo sincero e desinteressado, quando se faz um trabalho difícil. Nós também, como os gansos, dependemos uns dos outros. Todos nós precisamos ser animados com apoio e encorajamento, e fazer com que o nosso comentário seja encorajador para a equipe, a fim de melhorar o desempenho do grupo. Isso tudo é muito mais!

(Retirado do Livro *Sabedoria em Parábolas*)

Método das Aves Migratórias

As aves, em busca das suas metas, migram em sintonia e de forma harmônica; o Método das Aves Migratórias nos permite entender, valorizar, potencializar e respeitar as diferenças dos integrantes do time.

Ele contribui para atingir os objetivos grupais e individuais por meio do trabalho em equipe, em um clima de cooperação e harmonia.

Sugestões de vídeos:



POR QUE BANDOS DE AVES VOAM EM FORMATO DE V?

youtube.com/watch?v=QjZkl49Zq_Y



O VÔO DOS GANSOS

youtube.com/watch?v=BJYm9760fR0

Atividade dirigida:

1. Você gostou da história dos gansos selvagens?
2. Quais são os benefícios de ajudar uns aos outros?
3. Pode haver cooperação em qualquer tipo de atividade? Que atividades é melhor fazer em grupo, com a colaboração do outro? Que atividades é melhor fazer sozinho?
4. Desenhe as "Aves Migratórias" em seu caderno.

2. É HORA DE JOGAR!

Vamos jogar novamente o jogo Rebanho utilizando os métodos de forma consciente:

Método das Aves Migratórias: Ajuda a organizar a forma como serão realizadas as jogadas (por exemplo, todos opinam sobre a jogada a fazer, mas a decisão cabe àquele que lançou o dado). Um grupo organizado funciona melhor!

Método do Semáforo: Para conseguir trabalhar em equipe, é preciso parar e analisar a situação antes de agir!



3. CHEGOU A HORA DE REGISTRAR O QUE VOCÊ APRENDEU E VIVEU COM ESSE JOGO!

1. Pergunte ao seu filho (a) se a sorte é um fator importante para determinar se ganhamos ou perdemos para o vento no jogo? Por quê?
2. Explore suas colocações. Explique que não controlamos o resultado do lançamento de um dado. Em todos os jogos que usam dados, a sorte é um fator importante... Às vezes estamos com sorte, às vezes estamos com azar...
3. Não conseguimos controlar o que sai no dado, mas podemos realizar boas jogadas com o que a sorte nos trouxe. Nesse sentido, os métodos podem nos ajudar muito...
4. Reflita com seu filho (a) sobre como os métodos do Semáforo e das Aves Migratórias podem ser usados não só nos jogos, mas também no dia a dia.
5. Peça para registrar, por meio de desenhos, qual foi o jogo e qual foi a atividade de que mais gostou.

COMPARTILHE CONOSCO SUAS ATIVIDADES EM FAMÍLIA!

POSTE EM SUAS REDES SOCIAIS COM #MLEMFAMÍLIA OU NOS MANDE WHATSAPP.
MLBR.COM.BR / WHATS (11 96447-0332) E NÓS REPOSTAREMOS NOS CANAIS OFICIAIS DA MIND LAB!